EPILEPSIE-WARNUNG

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichtmustern auf einem Bildschirm ausgesetzt sind oder wenn sie Computerspiele spielen. Bestimmte Umstände können eine bisher noch nicht entdeckte Epilepsie auslösen. Sollte irgend jemand in Deiner Familie an Epilepsie leiden, so solltest Du einen Arzt aufsuchen, bevor Du mit dem Spiel beginnst. Wenn Du beim Spielen eines Computerspiels eines der folgenden Symptome an Dir beobachtest, unterbrich das Spiel auf der Stelle und suche einen Arzt auf, bevor Du es fortsetzt: Schwindel, veränderte Wahrnehmung, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsstörungen, Orientierungslosigkeit, irgendwelche ungewollten Bewegungen oder Krämpfe.

INHALT

1. VORWORT ..... Seite 3
2. INSTALLATION ..... Seite 3
   A. Automatische Installation ..... Seite 3
   B. Installation ohne AutoPlay ..... Seite 4
   C. Deinstallation ..... Seite 4
3. REDLINE RACER STARTEN ..... Seite 5
4. STEUERUNG ..... Seite 5
   A. Standardeinstellung ..... Seite 5
   B. Ändern der Steuerungsmethode ..... Seite 6
5. SCHNELLSTART ..... Seite 8
6. WEITERE RENNINFORMATIONEN ..... Seite 10
7. DAS HAUPTMENÜ ..... Seite 11
8. SPEILKONFIGURATION ..... Seite 12
   A. Wie man den Namen ändert ..... Seite 12
   B. Wie man die Lautstärke verstellt ..... Seite 13
   C. Wie man die Grafikeinstellungen ändert ..... Seite 13
9. MULTIPLAYER ..... Seite 16
   A. LAN-Spiele ..... Seite 16
   B. Internet-Spiele ..... Seite 19
   C. Modem-Spiele ..... Seite 21
   D. Serielle Verbindung ..... Seite 22
10. FEHLERBEHEBUNG ..... Seite 24
11. NETZWERK-FEHLERBEHEBUNG ..... Seite 27
   A. Erklärung der Multiplayer-Fehlermeldungen ..... Seite 29
12. CREDITS ..... Seite 31

1. VORWORT

Vielen Dank für den Kauf von Redline Racer. Wir hoffen, daß Du damit genauso viel Spaß hast, wie wir bei der Entwicklung hatten. Besuche doch auch die Redline Racer-Seiten auf unserer Website **(www.ubisoft.de)** und erfahre, wie wir das Spiel entwickelt haben, sage uns, was Du von ihm hältst und hole Dir technische Hilfe, Tips und Tricks und natürlich noch viel mehr.

RLR ist ein spektakuläres, herausforderndes Motorradrennspiel, das zum ersten Mal das pure, unverfälschte Spielhallengefühl auf den PC bringt. Wisch Dir die Fliegen aus dem Gesicht und klappe Dein Helmvisier herunter, wenn Du über zehn atemberaubende Strecken auf der ganzen Welt rast. Hole Dir die aberwitzige Geschwindigkeit und erstaunliche Grafik auf Deinen PC, schalte die Helmkamera ein und spüre, wie Dir die visuellen Effekte das Blut in den Kopf schießen lassen, während die Straße unter Deinen Rädern schreit und der Horizont zu taumeln beginnt, wenn Du Dich mit Deinem Bike durch die Kurven schlängelst.

2. INSTALLATION

A. Automatische Installation

Redline Racer verwendet die AutoPlay-Technik. Das heißt, daß Du automatisch zur Installation aufgefordert wirst, wenn Du die CD in das Laufwerk einlegst. Wenn AutoPlay auf Deinem System nicht aktiv ist, folge einfach den Anweisungen weiter unten („Installation ohne AutoPlay„).

Sobald das Installationsprogramm gestartet wurde, folgst Du den Anweisungen auf dem Bildschirm. In wenigen Augenblicken wird Redline Racer erscheinen und auf Deinem Computer einsatzbereit sein.

B. Installation ohne AutoPlay

1. *Lege die Redline Racer CD-ROM in Dein CD-Laufwerk ein.*
2. *Doppelklicke auf das „Arbeitsplatz"-Symbol auf dem Desktop.*
3. *Doppelklicke auf das Redline Racer CD-Symbol.*
4. *Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.*

C. Deinstallation

Wenn Du aus irgendeinem Grund das Spiel wieder deinstallieren willst, gibt es dafür mehrere Möglichkeiten. Hier sind zwei davon:

1. *Lege die Redline Racer CD-ROM in Dein CD-Laufwerk ein.*
2. *Durch AutoPlay werden folgende Optionen angezeigt: „Laden", „Deinstallieren" und „Verlassen".*
3. *Klicke einfach auf „Deinstallieren" und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.*

Alternativ:

1. *Klicke in Windows auf „Start" und gehe in „Programme".*
2. *Gehe in den Spieleordner (der Standardordner heißt Criterion Studios).*
3. *Klicke auf das Symbol „Deinstallation von Redline Racer".*
4. *Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.*
5. *Redline Racer wird spurlos von Deinem System verschwinden.*

3. REDLINE RACER STARTEN

Wenn Redline Racer erfolgreich auf Deinem Computer installiert ist, kannst Du das Spiel über das Startmenü auf dem Windows-Desktop starten. Klicke auf „Start“ und gehe in „Programme“.
Gehe dann in den Ordner, den Du bei der Installation für das Spiel festgelegt hast (der Standardordner heißt Criterion Studios). Wähle Redline Racer und das Spiel wird geladen.
Lege alternativ einfach die Redline Racer CD in Dein CD-Laufwerk ein und klicke auf dem AutoPlay-Bildschirm auf „Redline Racer laden“.

4. STEUERUNG

A. Standardeinstellung

Nach der Installation ist die Tastaturbelegung wie folgt festgelegt. Diese Standardeinstellung ist aber auch veränderbar. Das Spiel kann ebenfalls für die Steuerung mittels Joystick oder Maus konfiguriert werden (siehe Punkt B. weiter unten).

Links	**Pfeiltaste links**
Rechts	**Pfeiltaste rechts**
Beschleunigen	**Linke Shift-Taste**
Bremsen	**Linke Strg-Taste**
Raufschalten	**Pfeiltaste oben**
Runterschalten	**Pfeiltaste unten**
Turbo	**Taste A**
Signal	**Taste Y**
Pause	**Escape-Taste**

FUNKTIONSTASTEN:

F1	**Hilfe**
F2	**Kameraperspektiven umschalten**

B. Ändern der Steuerungsmethode

TASTATUR

1. Klicke im Hauptmenü auf „Konfigurieren“.
2. Klicke als nächstes auf „Steuerung“.
3. Es erscheint ein Bildschirm, der die einzelnen Aktionen und die entsprechende Belegung auflistet.
4. Nehmen wir an, Du willst beispielsweise die Belegung für das Beschleunigen ändern. Klicke auf „Beschleunigen“ und drücke dann die neue Taste, die Du dafür benutzen willst. Die Belegung wird auf die neue Taste abgeändert.
5. Fahre fort, bis Du die gesamte Steuerung zugewiesen hast.
6. Klicke auf „OK“, wenn Du fertig bist.

Hinweis: Wenn Du Redline Racer beendest, wird die Konfiguration gespeichert, so daß Du sie nur einmal durchführen mußt (es sei denn, Du überlegst es Dir anders oder installierst das Spiel neu).

JOYSTICK

Wir gehen davon aus, daß Dein Joystick eingerichtet, angeschlossen und konfiguriert ist. Wenn nicht, siehe unter „Warum funktioniert mein Joystick nicht?“ im Abschnitt Fehlerbehebung dieser Anleitung nach.

1. Klicke im Hauptmenü auf „Konfigurieren“.
2. Klicke als nächstes auf „Steuerung“.
3. Es erscheint ein Bildschirm, der die einzelnen Aktionen und die entsprechende Belegung auflistet. Als Standard wird die Tastatur verwendet.
4. Um dieses zu ändern, klickst Du auf die Steuerung, die Du ändern willst, z.B. „Beschleunigen“, und drückst den Joystickknopf, den Du benutzen willst (sagen wir, den Feuerknopf). Die Steuerung für das Beschleunigen wird auf den neuen Knopf abgeändert (d.h. Knopf 1).
5. Ändere dann die gesamte Steuerung. Also, um „Links“ zu ändern, klicke auf „Links“ und ziehe den Joystick nach links. Die Belegung wird auf „Joystick links“ abgeändert.
6. Fahre fort, bis Du die gesamte Steuerung zugewiesen hast. Klicke auf „OK“, wenn Du fertig bist.

Hinweis: Wenn Du Redline Racer beendest, wird die Konfiguration gespeichert, so daß Du sie nur einmal aufrufen mußt (es sei denn, Du überlegst es Dir anders oder installierst das Spiel neu).

FORCE FEEDBACK

Redline Racer bietet auch Force Feedback™-Unterstützung. Wenn Du Deinen Force Feedback-Joystick in Windows richtig konfiguriert hast, solltest Du ihn benutzen können.

MAUS

1. Klicke im Hauptmenü auf „Konfigurieren“.
2. Klicke als nächstes auf „Steuerung“.
3. Es erscheint ein Bildschirm, der die einzelnen Aktionen und die entsprechende Belegung auflistet.
4. Als Standard wird die Tastatur verwendet.
5. Um dieses zu ändern, klickst Du auf die Steuerung, die Du ändern willst, z.B. „Beschleunigen“, und drückst die Maustaste, die Du benutzen willst (sagen wir, die linke). Die Steuerung für das Beschleunigen wird auf die neue Taste abgeändert (d.h. linke Maustaste).
6. Um „Links“ zu ändern, klicke auf „Links“ und bewege die Maus nach links. Die Belegung wird auf „Maus nach links“ abgeändert.
7. Fahre fort, bis Du die gesamte Steuerung zugewiesen hast.
8. Klicke auf „OK“, wenn Du fertig bist.
9. Wenn Du Redline Racer beendest, wird die Konfiguration gespeichert, so daß Du sie nur einmal durchführen mußt (es sei denn, Du überlegst es Dir anders oder installierst das Spiel neu).

5. SCHNELLSTART

Bei jedem Start von Redline Racer wirst Du als erstes einen Anfangsbildschirm sehen. Klicke auf „Start“, um in das Hauptmenü zu gelangen (es wird später noch erklärt werden). Von hier aus kannst Du sofort ein Rennen beginnen oder den Sound, die Grafik und die Steuerung konfigurieren. Wenn Du Hilfe brauchst, kannst Du jederzeit die F1-Taste drücken. Um sofort ein Rennen zu beginnen, folge einfach dieser schrittweisen Anleitung:

1. Starte das Spiel mit einer der oben erklärten Methoden.
2. Klicke auf „Start“, um den Anfangsbildschirm zu verlassen.
3. Bevor Du an einem Rennen teilnehmen kannst, mußt Du Deinen Namen eingeben. Der vorgegebene Name ist „Redline“. Wenn Du willst, kannst Du diesen Namen behalten. Allerdings werden alle Deine Rennen unter diesem Namen gespeichert, so daß Du vielleicht einen eigenen, besonderen Namen eingeben willst. Benutze dazu die Pfeiltasten, um durch die Buchstaben zu rollen, bis derjenige erscheint, den Du haben willst. Klicke dann auf „Auswahl“. Wiederhole diesen Vorgang, bis Dein Name komplett

ist. Alternativ kannst Du auch auf die Namenbox klicken und den Namen eingeben. Wenn Du fertig bist, klickst Du auf „OK“.

4. Als nächstes mußt Du Dein Team auswählen. Rolle mit den Pfeiltasten durch die verfügbaren Teams und klicke auf „OK“, wenn das Team angezeigt wird, zu dem Du gehören willst. Du kannst hier außerdem auswählen, ob Du eine „weibliche“ Fahrerin oder ein „männlicher“ Fahrer sein willst.
5. Als nächstes wirst Du mit dem Hauptmenü konfrontiert. Mit diesem Menü hast Du Zugriff auf alle Funktionen des Spiels. Wenn Du zum Beispiel sofort ein Arcade-Spiel starten willst, klickst Du auf „Arcade“.
6. Wähle jetzt Deine Strecke. Du kannst mit Hilfe der Pfeiltasten durch alle verfügbaren Strecken blättern (je besser Du wirst, desto mehr Strecken bekommst Du). Wenn Du zum Beispiel „Sierra Dorado“ toll findest, eine Strecke in der sengenden Wüstensonne, suche sie heraus und wähle dann mit der entsprechenden Schaltfläche den Schwierigkeitsgrad, z.B „Leicht“. Jetzt kannst Du auf „OK“ klicken.
7. Suche Dir als nächstes Dein Bike aus. Alle Bikes fahren sich unterschiedlich, und je nach der Streckenbeschaffenheit sind einige jeweils besser geeignet. „Sierra Dorado“ ist ein trockener, einsamer Ort, und seine feste Asphaltstraße ermöglicht eine schnelle Fahrweise, so daß eine Maschine mit hoher Geschwindigkeit am besten geeignet ist. Die Charakteristika der Bikes (Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Handling und Bremsen) werden unter ihnen in einem Diagramm angezeigt. Suche Dir ein Bike aus und klicke auf „OK“, wenn Du fertig bist.
8. Als letztes mußt Du Dich für die Getriebeart der Maschine entscheiden. Bei der „Automatik“-Schaltung übernimmt der Computer die Schaltvorgänge für Dich! Nach einer Weile kannst Du aber auch das „manuelle“ Getriebe ausprobieren, denn mit ein bißchen Übung holst Du nur so das allerletzte aus der Maschine heraus. Klicke auf „OK“, und los geht’s.

6. WEITERE RENNINFORMATIONEN

Am Ende jedes Rennens erscheint ein Rennresultat-Menü, das Dir erlaubt, das Rennen neu zu starten, eine Wiederholung anzusehen, die High Scores anzuzeigen oder das Rennen zu verlassen. Wenn Du das Rennen beendest, befindest Du Dich wieder im Hauptmenü.

Am Anfang sind **nicht alle Features des Spiels verfügbar**. Es braucht schon einiges Können, um die „Erlaubnis“ für alle verfügbaren Bikes und Strecken zu bekommen! Einige der Strecken erscheinen als „Nicht verfügbar“. Um zu diesen und anderen Strecken zu gelangen, sowie zu den umgekehrten Strecken und weiteren Bikes, mußt Du alle der vorherigen Strecken auf höheren Schwierigkeitsgraden gewonnen haben.

Nach jedem Rennen werden Deine Fortschritte abgespeichert (unter dem Namen, den Du zu Beginn eingegeben hast oder unter dem vorgegebenen Standardnamen). Wenn Du das Spiel ganz von vorne beginnen willst, kannst Du in den Konfigurationsoptionen einen anderen Spielernamen eingeben.

Weitere Tips und Tricks, wie man an mehr Strecken und Bikes herankommt und wie man besser werden kann, findest Du auf unserer Website, die Du mit dem entsprechenden Link im Hauptmenü aufrufen kannst.

7. DAS HAUPTMENÜ

Von hier aus können alle anderen Bildschirme erreicht werden. Die einzelnen Optionen sind nachfolgend aufgelistet:

ARCADE
Damit startest Du ein Arcade-Rennen, in welchem Du gegen eine Anzahl computergesteuerter Gegner fahren mußt. Je mehr Rennen Du gewinnst, desto mehr Strecken und Maschinen werden Dir zur Verfügung stehen.

ZEITFAHREN
Benutze diese Option, um die einzelnen Strecken zu erlernen und Dein Fahrkönnen zu verbessern. Die schnellsten Runden- und Rennzeiten werden in einer speziellen Liste gespeichert. Nach Deinem ersten Rennen wird Dich ein „Ghost"-Fahrer herausfordern, der praktisch Dein letztes Rennen fährt. Du kannst nicht mit ihm zusammenstoßen, aber Du kannst an ihm Deine eigene Geschwindigkeit messen und so Dein Tempo immer weiter steigern.

NETZWERK
Mit dieser Option startest Du ein Multiplayer-Spiel. Hier kannst Du gegen 8 Mitspieler auf allen verfügbaren Strecken fahren (siehe dazu im entsprechenden Abschnitt dieser Anleitung nach).

KONFIGURIEREN
Damit rufst Du das Konfigurationsmenü auf, in dem Du Dein Team und Deinen Namen, sowie die Sound- und Grafikoptionen ändern kannst (siehe entsprechende Abschnitte).

WEBSITE
Wenn Du über einen Internetzugang und einen Browser (z.B. Netscape, Internet Explorer...) verfügst, verbindet Dich dieser Menüpunkt mit der Redline Racer Website, auf der Du die neuesten Infos über das Spiel bekommst, und vielleicht sogar noch ein bißchen mehr! Wenn Du den Browser schließt und die Website verläßt, wird Redline Racer wieder gestartet.

DEMO
Hier kannst Du Dir eine Strecke vorab anschauen. Ein computergesteuertes Bike fährt die Strecke Deiner Wahl ab. Das Demo wird automatisch auch dann geladen, wenn Dein Computer länger als eine Minute keine Eingabe erhält. Du kannst es mit der Escape-Taste abbrechen und in das Hauptmenü zurückkehren.

8. SPIELKONFIGURATION

A. Wie man den Namen ändert

Wenn Du Redline Racer zum ersten Mal startest, wirst Du aufgefordert, Deinen Namen einzugeben. Wenn Du ein neues Spiel ganz von vorne beginnen willst, kannst Du Deinen Namen folgendermaßen ändern:

1. Klicke im Redline Racer Hauptmenü auf „Konfigurieren".
2. Klicke auf „Name".
3. Sieht das bekannt aus? Gib einfach Deinen Namen ein, indem Du die Buchstaben durchblätterst oder indem Du in die Namenbox klickst und den Namen eingibst.
4. Klicke auf „OK", wenn Du fertig bist.

Übrigens werden alle Rennen, die Du gewinnst, unter dem Namen gespeichert, den Du zu Beginn des Rennens eingegeben hast. Wenn Du also einen neuen Namen eingibst, wird das Spiel von vorne beginnen, d.h. mit nur jeweils 3 verfügbaren Bikes und Strecken.

B. Wie man die Lautstärken verstellt

Die Sounds des Spiels sind alle in der Lautstärke einstellbar. Um sie Deinen Wünschen anzupassen, gehst Du wie folgt vor:

1. Klicke im Hauptmenü auf „Konfigurieren".
2. Klicke dann auf „Sound".
3. Klicke nun auf die Schieberegler und ziehe sie nach rechts oder links:
„Musik" regelt die Lautstärke der CD-Musik.
„Effekte" regelt die Lautstärke des Motors und der Soundeffekte.
„Sprache" verändert die Lautstärke der im Spiel gesprochenen Sätze.
4. Klicke auf „OK", wenn Du fertig bist. Deine neuen Lautstärkeeinstellungen werden gespeichert, auch wenn Du das Spiel beendest.

C. Wie man die Grafikeinstellungen ändert

Willst Du mehr Details sehen? Oder sollen die Dinge etwas klarer erscheinen? Das alles kannst Du im Menü „Grafik" einstellen.

1. Wähle im Hauptmenü „Konfigurieren".
2. Wähle als nächstes „Grafik".
3. Nun siehst Du eine Anzahl Regler, die Du verschieben kannst. Sie werden später erklärt.
4. Um die einzelnen Optionen zu verändern, klicke auf die Regler und ziehe Sie bis zur gewünschten Einstellung.
5. Klicke auf „OK", wenn Du fertig bist.
6. Die Optionen werden gespeichert, auch wenn Du das Spiel beendest. So mußt Du sie nur einmal verändern.

Aber was bedeuten die Grafikoptionen eigentlich?

Grafische Details

Variiert die Menge der Polygone, mit denen die Maschinen und Fahrer gezeichnet werden. Je höher die Einstellung ist, desto mehr Polygone werden verwendet. Je mehr Polygone verwendet werden, desto „runder" und realistischer erscheinen Maschine und Fahrer. Der Computer muß aber mehr Berechnungen durchführen, je höher die Detailstufe eingestellt ist, so daß das Spiel dadurch langsamer werden kann.

Details der Texturen

Variiert die Auflösung der Texturen, die in der Umgebung verwendet werden. Je höher die Detailstufe ist, desto höher ist die Auflösung der Texturen. Dadurch werden mehr Details in der Landschaft sichtbar, und die Darstellung wird schärfer. Mehr Texturendetails brauchen aber mehr Speicher. Dadurch kann das Laden des Spiels länger dauern und die Performance herabgesetzt werden, wenn Windows über keinen Speicher mehr verfügt, um die Texturen zu speichern. Wie bei allen Grafikoptionen hängt es von der Leistung Deines PCs ab, wie hoch Du diese Option einstellen kannst.

Sichtweite
Variiert die Entfernung, wie weit man innerhalb des Spiels sehen kann. Je höher die Einstellung ist, desto weiter kannst Du sehen. Je weiter Du sehen kannst, desto mehr Polygone müssen gezeichnet werden. Das bedeutet, daß die Performance abnimmt, je höher die Einstellung ist. Auf langsameren Computern mußt Du eventuell diese Einstellung herabsetzen, um eine akzeptable Performance zu erzielen.

Kamerablickfeld
Mit dieser Option wird eingestellt, wie viel Du von der Welt sehen kannst (bezüglich Höhe und Breite). Vergleichbar ist die Einstellung mit der Veränderung der Brennweite an einer Kamera. Das vorgegebene Blickfeld entspricht der mittleren Einstellung. In dieser Einstellung liegt das Blickfeld in der Mitte des möglichen Bereichs. Der diagonale Bildwinkel ist dabei 106°. Der minimale Bildwinkel ist 90°, während das Maximum 118° beträgt.

Gammakorrektur
Die Gammakorrektur ist eine Methode, um die Farben richtig auf Deinem Monitor darzustellen. Jeder Monitor und jede Grafikkarte sprechen unterschiedlich auf die eingegebenen Farbwerte an. Dadurch werden die Farben von System zu System unterschiedlich dargestellt. Mit Hilfe der Gammakorrektur kann der Benutzer die Farben verändern, um die Unterschiede der Hardware zu kompensieren. Die Gammakorrektur wird nur auf die Objekte in RLR angewendet. Du kannst den Effekt der Gammakorrektur sehen, sobald das Spiel beginnt. Das Einstellen der Gammakorrektur auf den Maximalwert macht die Farben heller und das Bild kontrastärmer. Die Minimaleinstellung produziert ein dunkleres Bild mit höheren Kontrasten.

9. MULTIPLAYER

Redline Racer unterstützt bis zu 8 Spieler in einem Local Area Network (LAN/IPX), im Internet und über Modem. Du kannst auch über eine serielle Verbindung ein Spiel für 2 Mitspieler erstellen. Dieser Abschnitt erklärt, wie neue Spiele erstellt werden und wie man in bestehende Spiele eintritt.

Wenn Du bei der Befolgung dieser Anweisungen auf Probleme oder Fehler stößt, sieh im Abschnitt „Netzwerk-Fehlerbehebung“ weiter unten nach.

In jedem Netzwerkspiel fungiert ein Spieler als „Host“ (d.h. dieser Spieler erstellt das Spiel) und die anderen Spieler nehmen an diesem Spiel teil. Der Host legt den Kurs fest, auf dem das Rennen ausgetragen wird, die Anzahl der Spieler, und ob Computerfahrer mitfahren oder nicht.

A. LAN-Spiele

Für Netzwerkspiele über Dein LAN (Local Area Network) müssen alle Rechner korrekt verbunden sein, und IPX muß auf allen Rechnern korrekt installiert sein. Mehr Informationen findest Du im Abschnitt „Netzwerk-Fehlerbehebung“ weiter unten.

WIE MAN ALS HOST EIN LAN-SPIEL ERSTELLT

1. Starte Redline Racer auf jedem PC und sorge dafür, daß jeder Spieler einen unverwechselbaren Namen eingibt (damit im Spiel alle Spieler leicht identifiziert werden können).
2. Klicke im Hauptmenü auf „Netzwerk“.

3. Damit rufst Du den Bildschirm „Verbindung wählen“ auf. Wähle eine Verbindungsart aus der Liste aus (in diesem Fall „IPX Verbindung für Direct Play“) und klicke auf „OK“.
4. Daraufhin erscheint eine Meldung, die besagt, daß das Spiel die Verbindung aufbaut und nach bestehenden Spielen sucht. Danach erscheint der Bildschirm „Spiel wählen“, auf dem alle derzeit bestehenden Spiele angezeigt werden. Klicke auf „Erstellen“.
5. Der Bildschirm „Spiel erstellen“ erscheint. Dein Name wird in dem obersten Kästchen auf der linken Seite angezeigt. Die anderen Kästchen füllen sich nach und nach mit Namen, wenn weitere Spieler dem Spiel beitreten.
6. Du kannst den anderen eine Nachricht schicken, indem Du sie in das Feld neben Deinem Namen eingibst. Die Nachrichten anderer Spieler erscheinen neben ihren Namen.
7. Wenn computergesteuerte Fahrer am Rennen teilnehmen sollen, klicke einmal in ein leeres Kästchen, wo daraufhin die Anzeige „Computer“ erscheint. (Es können immer maximal 8 Motorräder am Rennen teilnehmen). Klicke noch zwei weitere Male in das Kästchen, und der Computerfahrer verschwindet wieder.
8. Wenn Du verhindern möchtest, daß mehr als eine bestimmte Anzahl von Spielern an einem Spiel teilnimmt (z.B. wenn Du mit 4 Freunden spielen willst und nicht möchtest, daß noch jemand anderes mitspielt), klicke zweimal in jedes leere Kästchen, daß auch leer bleiben soll. Das Symbol eines Vorhängeschlosses erscheint in dem Kästchen. Klicke noch einmal, um es wieder verschwinden zu lassen.
9. Wähle eine Strecke und ein Motorrad. Übrigens: Du kannst jede Strecke wählen, die auf Deinem Rechner verfügbar ist, allerdings, wenn eine Strecke anderen Spielern noch nicht zur Verfügung steht, dann kann auf diesem Kurs kein Rennen gefahren werden.
10. Neben dem Namen jedes Spielers steht am Anfang ein „X“. Wenn die Spieler bereit sind, das Rennen zu starten, verändert sich das „X“ zu einem Haken. Wenn neben jedem Namen ein Haken steht, erscheint in der rechten, unteren Ecke des Bildschirms der „OK“ Knopf. Klicke auf „OK“ und das Spiel wird geladen.
11. Das Spiel dauert an, bis alle Spieler die Ziellinie überquert haben. Danach erscheinen die Resultate des Rennens. Von hier wirst Du wieder zum Hauptmenü zurückgeführt, von wo aus Du ein neues Rennen starten kannst.

WIE MAN BEI EINEM LAN-SPIEL MITSPIELT

1. Starte Redline Racer und gib einen Namen ein (damit man Dich im Netzwerkspiel identifizieren kann).
2. Klicke im Hauptmenü auf „Netzwerk“.
3. Damit rufst Du den Bildschirm „Verbindung wählen“ auf. Wähle eine Verbindungsart aus der Liste aus (in diesem Fall „IPX Verbindung für Direct Play“) und klicke auf „OK“.
4. Daraufhin erscheint eine Meldung, die besagt, daß das Spiel die Verbindung aufbaut und nach bestehenden Spielen sucht. Danach erscheint der „Spiel wählen“-Bildschirm, auf dem alle derzeit bestehenden Spiele angezeigt werden. Wähle ein Spiel aus, und klicke auf „Mitspielen“. Wenn keine Spiele verfügbar sind, kannst Du entweder warten, bis jemand anderes ein Spiel erstellt, oder Du erstellst selbst eins (siehe oben).
5. Auf dem Bildschirm „Spiel erstellen“ siehst Du eine Liste mit allen Mitspielern. Du kannst ihnen eine Nachricht schicken, indem Du in das Kästchen mit Deinem Namen klickst, und Deine Nachricht dort eingibst. Nachrichten Deiner Mitspieler erscheinen neben dem Namen des Absenders.
6. Der Host läßt eventuell Computerfahrer am Rennen teilnehmen, oder hat vielleicht einige Startplätze ausgeschlossen. Ein Vorhängeschloß im entsprechenden Kästchen symbolisiert den Ausschluß.
7. Nun sieh Dir den Kurs in der rechten, oberen Ecke des Bildschirms an. Das ist der Kurs, den der Host ausgewählt hat. Wähle Dir also ein möglichst dazu passendes Motorrad aus.
8. Wenn Du Dir ein Motorrad ausgesucht hast, klicke auf das „X“ neben Deinem Namen, damit der Host weiß, daß Du soweit bist (Das „X“ verändert sich zu einem Haken).

9. Warte, bis alle Mitspieler dem Spiel beigetreten sind - der Kurs wird dann automatisch geladen. Das kann einige Minuten dauern.
10. Das Rennen endet, wenn alle Spieler die Ziellinie überquert haben.
11. Danach erscheinen die Resultate des Rennens. Von hier wirst Du wieder zum Hauptmenü zurückgeführt, von wo aus Du ein neues Rennen starten kannst.

B. Internet-Spiele

Um ein Spiel über das Internet zu spielen brauchst Du eine gültige Internetverbindung. Außerdem solltest du nach Möglichkeit Deine IP-Adresse kennen. Mehr Informationen, wie man seine IP-Adresse herausfindet, oder mögliche Erklärungen für Fehler findest Du weiter unten im Abschnitt „Netzwerk-Fehlerbehebung".

WIE MAN ALS HOST EIN INTERNET-SPIEL ERSTELLT

Um als Host ein Internet-Spiel zu erstellen, mußt Du nur den Anweisungen des vorigen Abschnittes folgen („Wie man als Host ein LAN-Spiel erstellt"). Allerdings mußt Du bei Schritt 4 „Internet TCP/IP Verbindung für Direct Play" anstelle von „IPX" auswählen. Damit weiß der Computer, daß Du das Internetprotokoll als Verbindungsmethode verwenden willst.

Wenn Du an einem Internet-Spiel teilnehmen willst, halte Dich an die folgenden Anweisungen.

WIE MAN BEI EINEM INTERNET-SPIEL MITSPIELT

1. Starte Redline Racer und gib einen Namen ein (damit man Dich im Netzwerkspiel identifizieren kann).
2. Klicke im Hauptmenü auf „Netzwerk".
3. Damit rufst Du den Bildschirm „Verbindung wählen" auf. Wähle eine Verbindungsart aus der Liste aus (in diesem Fall „Internet TCP/IP Verbindung für Direct Play") und klicke auf „OK".
4. Es erscheint eine Dialogbox. Wenn Du die IP-Adresse des Mitspielers kennst, der das Spiel erstellt hat, tippe sie jetzt ein. Wenn nicht, laß dieses Feld leer und der Computer sucht nach allen verfügbaren Spielen.
5. Wenn Du eine IP-Adresse eingegeben hast, versucht das Programm, das entsprechende Spiel zu finden. Kann das Spiel nicht gefunden werden, erscheint eine entsprechende Meldung, die Dir einen möglichen Grund dafür mitteilt (zum Beispiel, daß Du die falsche IP-Adresse angegeben hast, daß das Spiel nicht verfügbar ist, oder daß ein Problem mit der Internet-Verbindung vorliegt).
6. Wenn Du das Feld für die IP-Adresse leer gelassen hast, werden alle Spiele angezeigt, die das Programm gefunden hat. Wähle das Spiel, bei dem Du mitspielen möchtest und klicke auf „Mitspielen". Wenn keine Spiele verfügbar sind, dann kannst Du entweder warten, bis jemand anderes ein Spiel erstellt, oder Du erstellst selbst eins (siehe oben).
7. Auf dem Bildschirm „Spiel erstellen" siehst Du eine Liste mit allen Mitspielern. Du kannst ihnen eine Nachricht schicken, indem Du in das Kästchen mit Deinem Namen klickst, und Deine Nachricht dort eingibst. Nachrichten Deiner Mitspieler erscheinen neben dem Namen des Absenders.
8. Der Host läßt eventuell Computerfahrer am Rennen teilnehmen, oder hat vielleicht einige Startplätze ausgeschlossen. Ein Vorhängeschloß im entsprechenden Kästchen symbolisiert den Ausschluß.

9. Nun sieh Dir den Kurs in der rechten oberen Ecke des Bildschirms an. Das ist der Kurs, den der Host ausgewählt hat. Suche Dir ein dazu möglichst passendes Motorrad aus.
10. Wenn Du Dir ein Motorrad ausgesucht hast, klicke auf das „X“ neben Deinem Namen, damit der Host weiß, daß Du soweit bist (Das „X“ verändert sich zu einem Haken).
11. Warte, bis alle Mitspieler dem Spiel beigetreten sind - der Kurs wird dann automatisch geladen. Das kann einige Minuten dauern.
12. Das Rennen endet, wenn alle Spieler die Ziellinie überquert haben.
13. Danach erscheinen die Resultate des Rennens. Von hier wirst Du wieder zum Hauptmenü zurückgeführt, von wo aus Du ein neues Rennen starten kannst.

C. Modem-Spiele

WIE MAN ALS HOST EIN MODEM-SPIEL ERSTELLT

1. Klicke im Hauptmenü auf „Netzwerk“.
2. Damit rufst Du den Bildschirm „Verbindung wählen“ auf. Wähle eine Verbindungsart aus der Liste aus (in diesem Fall „Modem Verbindung für Direct Play“) und klicke auf „OK“.
3. Daraufhin erscheint der Bildschirm „Spiel wählen“, auf dem alle derzeit bestehenden Spiele angezeigt werden. Du hast zwei Möglichkeiten: „Mitspielen“ oder „Erstellen“. Da Du in diesem Beispiel der Host sein möchtest, klicke auf „Erstellen“.
4. Eine Modem-Dialogbox wird aufgerufen. Klicke auf „Antworten“ und warte auf die Verbindung mit den anderen Spielern.
5. Wenn die Verbindung aufgebaut ist, erscheint der Bildschirm „Spiel erstellen“. Folge von hier aus den Anweisungen unter „Wie man als Host ein LAN-Spiel erstellt“ ab Schritt 4.

WIE MAN BEI EINEM MODEM-SPIEL MITSPIELT

1. Klicke im Hauptmenü auf „Netzwerk“.
2. Damit rufst Du den Bildschirm „Verbindung wählen“ auf. Wähle eine Verbindungsart aus der Liste aus (in diesem Fall „Modem Verbindung für Direct Play“) und klicke auf „OK“.
3. Daraufhin erscheint der Bildschirm „Spiel wählen“, auf dem alle derzeit bestehenden Spiele angezeigt werden. Du hast zwei Möglichkeiten: „Mitspielen“ oder „Erstellen“. In diesem Beispiel möchtest Du bei einem bestehenden Spiel mitspielen, also klicke auf „Mitspielen“.
4. Eine Modem-Dialogbox wird aufgerufen. Gib die Nummer ein, die das Modem wählen soll und klicke auf „Verbinden“. Das Modem wählt dann den Host an.
5. Wenn die Verbindung aufgebaut ist, erscheint der Bildschirm „Spiel erstellen“. Folge von hier aus den Anweisungen unter „Wie man bei einem LAN-Spiel mitspielt“ ab Schritt 4.

D. Serielle Verbindung

Zwei Spieler können über eine serielle Verbindung gegeneinander antreten. Du benötigst dafür ein Nullmodemkabel. Bevor Du mit den weiter unten beschriebenen Schritten fortfährst, mußt Du beide Rechner mit dem Kabel verbinden. Dabei solltest Du Dir notieren, welchen seriellen Port Du benutzt und sicherstellen, daß beide Rechner den gleichen Port benutzen.

WIE MAN ALS HOST EIN SERIELLES SPIEL ERSTELLT

1. Klicke im Hauptmenü auf „Netzwerk“.
2. Damit rufst Du den Bildschirm „Verbindung wählen“ auf. Wähle eine Verbindungsart aus der Liste aus (in diesem Fall „Serielle Verbindung für Direct Play“) und klicke auf „OK“.

3. Daraufhin erscheint der Bildschirm „Spiel wählen“. Du hast zwei Möglichkeiten: „Mitspielen“ oder „Erstellen“. Da Du in diesem Beispiel der Host sein möchtest, klicke auf „Erstellen“.
4. Es erscheint eine Dialogbox. Prüfe, ob die Einstellungen korrekt sind (und daß auf beiden Rechnern die gleichen Einstellungen gelten). Klicke auf „OK“.
5. Wenn die Verbindung hergestellt werden kann, wird der Bildschirm „Spiel wählen“ angezeigt. Folge den Anweisungen unter „Wie man als Host ein LAN-Spiel erstellt“ ab Schritt 4.

WIE MAN BEI EINEM SERIELLEN SPIEL MITSPIELT

1. Klicke im Hauptmenü auf „Netzwerk“.
2. Damit rufst Du den Bildschirm „Verbindung wählen“ auf. Wähle eine Verbindungsart aus der Liste aus (in diesem Fall „Serielle Verbindung für Direct Play“) und klicke auf „OK“.
3. Daraufhin erscheint der Bildschirm „Spiel wählen“. Du hast zwei Möglichkeiten: „Mitspielen“ oder „Erstellen“. Da Du in diesem Beispiel mitspielen möchtest, klicke auf „Mitspielen“.
4. Es erscheint eine Dialogbox. Prüfe, ob die Einstellungen korrekt sind (und daß auf beiden Rechnern die gleichen Einstellungen gelten). Klicke auf „OK“.
5. Wenn die Verbindung hergestellt werden kann, wird der Bildschirm „Spiel wählen“ angezeigt. Folge den Anweisungen unter „Wie man bei einem LAN-Spiel mitspielt“ ab Schritt 4.

10. FEHLERBEHEBUNG

Im Anschluß findest Du Antworten auf grundlegende technische Fragen. Wenn das Deine Probleme nicht löst, wende Dich an unsere Website oder an den technischen Support, wobei Du allerdings Einzelheiten der Konfiguration Deines Computers bereithalten solltest (Prozessortakt, Grafikkarte, RAM etc.), sowie eine exakte Beschreibung Deines Problems (Welcher Fehler tritt wann wo auf?).

SO ERREICHST DU DEN UBI SOFT ENTERTAINMENT SERVICE:

Tel: 0211-3380033
Fax: 0211-3380015
E-Mail: software@ubisoft.de
Web: http://www.ubisoft.de und über den Button „Website“ im Hauptmenü von Redline Racer

WARUM FUNKTIONIERT MEIN JOYSTICK NICHT?

Ist der Joystick korrekt verkabelt und angeschlossen?

Überprüfe alle Kabel, die vom Joystick zum Computer führen. Wenn Du einen Joystick mit eigener Stromversorgung hast, stelle sicher, daß die Stromversorgung eingeschaltet ist.

Hast Du den Joystick unter Windows konfiguriert?

1. Öffne die Systemsteuerung.
2. Klicke auf das Symbol „Spielsteuerungen“.
3. Prüfe, ob Dein Joystick in der Liste angezeigt wird (Er kann dort unter einem allgemeinen Namen stehen, z.B. „2-Tasten-Gamepad“).
4. Klicke auf die Schaltfläche „Kalibrieren“.
5. Folge den Anweisungen des Programms - kontrolliere dabei, ob der Joystick die Bewegungen richtig übermittelt.

6. Wenn Du fertig bist, drücke auf „Test“ und vergewissere Dich, daß sich das Fadenkreuz mit dem Joystick bewegt und daß alle Tasten funktionieren. Dein Joystick ist jetzt für Windows 95 konfiguriert.
7. Starte Redline Racer erneut und rekonfiguriere die Steuerung.

Wenn das Problem damit nicht behoben ist, prüfe, ob der Joystick in anderen Programmen fehlerfrei arbeitet, um auszuschließen, daß der Joystick das eigentliche Problem ist.

WARUM HÖRE ICH KEINE MUSIK, WÄHREND ICH REDLINE RACER SPIELE?

Lege die CD ins Laufwerk und starte Redline Racer.

Zeigt das Lämpchen am CD-ROM Laufwerk einen Zugriff an? Wenn ja heißt das, daß die Musik zwar abgespielt wird, Du sie aber nicht hören kannst. Versuche in diesem Fall folgendes:

1. Kontrolliere, ob sich die Redline Racer CD im richtigen Laufwerk befindet.
2. Prüfe die Lautstärkeeinstellungen sowohl im Spiel als auch unter Windows.
3. Vergewissere Dich, daß das CD-ROM Laufwerk und die Soundkarte verbunden sind.

Wenn das Lämpchen am CD-ROM keinen Zugriff signalisiert, dann siehe nach, ob die CD-Audio Treiber installiert sind.

Prüfe, ob sich die Redline Racer CD im richtigen Laufwerk befindet.

Während des Spiels muß die CD in dem Laufwerk sein, das von Windows zur CD-Audio Wiedergabe verwendet wird.

Prüfe die Lautstärkeeinstellungen sowohl im Spiel als auch unter Windows.

1. Lege die Redline Racer CD ein und starte das Spiel.
2. Wähle im Hauptmenü „Konfigurieren“ und dann „Sound“.
3. Bewege den Schieberegler für Musik - kannst Du die CD-Musik hören?
4. Wenn nicht, verlasse das Spiel, öffne die Systemsteuerung und klicke auf das Symbol „Multimedia“.
5. Kontrolliere, ob unter „Audio“ die Option „Lautstärkeregelung in Task-Leiste anzeigen“ angewählt ist. Wenn nicht, klicke das entsprechende Kästchen einmal an.
6. Schließe die Systemsteuerung und doppelklicke auf den kleinen Lautsprecher in der rechten unteren Ecke des Bildschirms.
7. Prüfe die Lautstärkeeinstellungen in der Sektion „CD-Audio“ und achte darauf, daß die Option „Ton aus“ nicht angewählt ist.

Siehe nach, ob die CD-Audio Treiber installiert sind.

1. Öffne die Systemsteuerung und klicke auf „Multimedia“.
2. Klicke auf „CD-Musik“.
3. Wenn diese nicht verfügbar ist, klicke auf „Erweitert“ und dann auf „Geräte für Mediensteuerung“.
4. Klicke auf „Hinzufügen“ und wähle „(MCI) CD Audio“ aus der Liste (hierbei könntest Du evtl. Deine Windows CD benötigen).
5. Klicke nach dem Hinzufügen des Treibers erneut auf „CD-Musik“ und stelle dort den Laufwerksbuchstaben des CD-ROMs ein, das zur Audiowiedergabe benutzt werden soll.
6. Um die Änderungen wirksam zu machen, mußt Du Windows jetzt neu starten.
7. Lege die Redline Racer CD ein und starte das Spiel.

Prüfe, ob Dein CD-ROM Laufwerk mit der Soundkarte verbunden ist

Jetzt wird es ein wenig technisch. Hierfür mußt Du Deinen Computer öffnen. Versuche das besser nicht auf eigene Faust, wenn Du Dich nicht auskennst, oder wenn noch Garantie besteht. Laß in jedem Fall lieber einen Fachmann ran.

1. Öffne Deinen PC und suche das CD-ROM Laufwerk.
2. Führt ein dünnes (normalerweise graues) Kabel aus der Rückwand des Laufwerks? Wenn ja, verfolge es und sieh nach, ob es mit der Soundkarte verbunden ist.
3. Wenn kein Kabel aus dem CD-ROM Laufwerk kommt, kontrolliere, ob eines an der Soundkarte hängt. Wenn ja, finde das lose Ende und verbinde es mit dem CD-ROM Laufwerk.
4. Wenn weder im Laufwerk noch an der Soundkarte ein solches Kabel ist, wirst Du eins kaufen müssen.

Kontaktiere für weitere Informationen Deinen Händler oder sieh im Handbuch des Laufwerks oder der Soundkarte nach.

II. NETZWERK-FEHLERBEHEBUNG

WARUM KANN ICH NICHT AN EINEM MULTIPLAYER-SPIEL TEILNEHMEN?

Wenn Du Probleme mit LAN-, Modem- oder Internetspielen hast, dann prüfe bitte folgendes:

1. Ist das Netzwerk/Modem korrekt verbunden?
2. Sind die richtigen Treiber/Protokolle installiert?

Ist das Netzwerk korrekt verbunden?

Prüfe zuerst alle Kabelverbindungen, um sicher zu gehen, daß das Netzwerk auch wirklich vernetzt ist. Prüfe dann, ob Du mit dem entsprechendem Dienst verbunden bist. Der einfachste Weg dazu wäre folgendes:

LAN:

Versuche, eine Verbindung zu Deinem Netzwerk-Server aufzubauen. Wenn das nicht möglich ist, liegt das Problem vermutlich eher an der Verbindung als am Spiel. Bitte Deinen Netzwerk-Administrator um Hilfe.

Modem und Internet:

Versuche, eine Verbindung zu Deinem Service-Provider aufzubauen. Wenn das nicht möglich ist, liegt vermutlich ein Problem mit der Verbindung vor. Wende Dich in diesem Fall an Deinen Service-Provider.

Sind die richtigen Treiber und Protokolle installiert?

1. Öffne die Windows Systemsteuerung.
2. Doppelklicke auf das Symbol „Netzwerk“.
3. Prüfe, ob Du eine Netzwerkkarte installiert hast. Wenn nicht, klicke auf „Hinzufügen“ und dann auf „Netzwerkkarte“. Wähle dann Deine Netzwerkkarte aus der Liste aus (Du wirst vermutlich eine Diskette des Herstellers benötigen).
4. Wenn die Karte installiert ist, prüfe, ob die benötigten Protokolle installiert sind. Übliche Protokolle sind: IPX für LAN-Spiele und TCP/IP für Internetspiele.
5. Du kannst sie hinzufügen, indem Du erst auf „Hinzufügen“ und dann auf „Protokolle“ klickst. Hierfür wirst Du vermutlich Deine Windows-CD benötigen.
6. Die benötigten Netzwerktreiber sollten jetzt installiert sein.

Wenn Du weiterhin Probleme hast, vergewissere Dich, daß Du DirectX 5 installiert hast. DirectX 5 sollte bei der Installation von Redline Racer mit installiert worden sein. Möglicherweise hast Du es aber versehentlich wieder gelöscht. Wenn das der Fall ist, kannst Du es von der Redline Racer CD erneut installieren.

A. Erklärung der Multiplayer-Fehlermeldungen

No browser or Internet connection found or incorrectly configured
(Kein Browser/keine Internetanbindung gefunden bzw. falsch konfiguriert)
Das Hilfe-System von Redline Racer und der Internet-Verbindungsdienst benötigen einen **Web-Browser**. Dieser Fehler wird erzeugt, wenn kein Browser gefunden werden kann. Um das zu beheben, mußt Du einen Browser wie den MS Internet Explorer oder Netscape Navigator installieren. Für die Verbindung mit der Website muß zusätzlich ein Internetzugang verfügbar sein. Bevor Du die Internetverbindung herstellen kannst, mußt Du eventuell eine Zugangssoftware installieren.

Could not create network game
(Konnte Netzwerkspiel nicht erstellen)
Das bedeutet, daß Du nicht das nötige Netzwerkprotokoll installiert hast, oder daß Du versuchst, ein bereits bestehendes Spiel erneut zu erstellen. Weitere Informationen findest Du weiter vorne.

Could not join network game
(Konnte nicht in Netzwerkspiel eintreten)
Dieser Fehler tritt auf, wenn Du in ein Spiel eintreten willst, das bereits gestartet ist, oder wenn Du nicht die nötigen Protokolle installiert hast. Weitere Informationen findest Du weiter vorne.

Could not connect to network service provider
(Konnte Verbindung zum Netzwerkdienst nicht erstellen)
Diese Meldung wird ausgegeben, wenn Redline Racer die Verbindung zu einem Netzwerk nicht aufbauen konnte. Prüfe die Windows-Einstellungen und Protokolle. Weitere Informationen findest Du weiter vorne.

IPX not installed
(IPX nicht installiert)
Bevor Du ein LAN- oder Modemspiel spielen kannst, mußt Du sicher gehen, daß Du IPX auf Deinem System installiert hast. Um zu prüfen, ob das der Fall ist, ist es am einfachsten ein LAN-Spiel zu erstellen. Wenn IPX nicht installiert ist, wird ein entsprechender Dialog angezeigt, wenn Du die Netzwerk Seite aufrufst und wenn Du versuchst, ein Netzwerkspiel zu erstellen. Um IPX zu installieren befolge die folgenden Anweisungen:

1. Klicke auf die Schaltfläche „Start“ und gehe dann zu „Einstellungen“ und „Systemsteuerung“.
2. Doppelklicke auf das Symbol „Netzwerk“.
3. Klicke auf „Hinzufügen“ in der Registerkarte „Konfiguration“.
4. Doppelklicke auf „Protokoll“ und wähle dann „Microsoft“.
5. Wähle „IPX/SPX-kompatibles Protokoll“ und klicke auf „OK“.
6. Du bist jetzt wieder im Abschnitt „Konfiguration“. Doppelklicke auf die Netzwerkkarte in der Liste der Netzwerkkomponenten und klicke dann auf „Bindungen“.
7. Vergewissere Dich, daß das Kästchen „IPX/SPX-kompatibles Protokoll“ angewählt ist.
8. Klicke auf „OK“.
9. Um die Änderungen wirksam werden zu lassen, mußt Du Windows neu starten.

WIE DU DEINE IP-ADRESSE HERAUSFINDEST

Wenn Du als Host in einem Internetspiel agierst, mußt Du den anderen Spielern Deine IP-Adresse mitteilen. Deine IP-Adresse kann sich bei jedem Einloggen ändern! Um die IP-Adresse während einer Sitzung herauszufinden, halte Dich an die folgenden Anweisungen:

1. Rufe aus dem Startmenü die „MS DOS-Eingabeaufforderung“ auf.
2. Gib folgendes am Prompt ein: „winipcfg“ (für Win 95) oder „ipconfig“ (für Windows NT).
3. Deine IP-Adresse wird am Bildschirm angezeigt. Notiere sie und gib EXIT ein, um zu Windows zurückzukehren.

12. CREDITS

Viele Leute waren bei der Entstehung von Redline Racer beteiligt, und wir danken ihnen allen:

Produzent: Jonathan Small
Key Programming: Michael Gardner, Tim Aidley und Jonathan Small
Art: Gary Reynolds, Paul Waters, Omar Mohammed und Peter Lake

Grafik: Gary Reynolds, Paul Waters, Omar Mohammed, Peter Lake, Chris Sharpley, Ed Hayden und Neil Manners

Zusätzliche Programmierung: Paul Donnelly, Sean Turner, Sergey Mironov, Andrey Grigoriev, Robert Withey, Rabin Ezra, Simon Meldrum, Damian Scallan und Phil Trelford

Gameplay: Das Redline Racer Team und Craig Sullivan

Soundentwicklung und -effekte: Gail Cooper und Phil Trelford
Musik: Versatile
Studioleitung: Mike King
Internationalisierung: Fiona Sperry
Externe Zusammenarbeit: Lisa Garvey
Marketing: Maria Johnson, Lisa Perret
Tester: David Bryder, Andy Anscombe und Michael Sperry

Verpackung: Illustrations-Konzept: Christophe Pouchot
3D Grafik zur Illustration: Gary Reynolds
Box Design: Mayhew Harper McCrea

UBI SOFT ENTERTAINMENT TEAM
Produzent: Gerard Guillemot
Projektleitung: Ahmed Boukhelifa, Vincent Minoue
Internationales Marketing: Larry Wiesler, Vera Shah

DEUTSCHE VERSION
Lokalisation: Daniel Dumont, Frank Haut, Oliver Jörg
Marketing: Dirk Niedernhöfer + Ralf Wirsing
Artwork: Rene' Wingerath und seine Jungs
Danke! An Thorsten K. für die Marktstudie und die musikalische Beratung... An Dirk K., dem Redline Racer schon in der Beta-Version so gut gefallen hat... An Bernd A., der kritisch gefahren ist...

Besonderer Dank an:
Kerensa Lowrance, Kyle Fox, Steve McCalla, Ron Brown & Julian Powell, Jennifer Merkle, Imran Khan, Veit Irtenkauf, Bob Hicke, Justin Smith und James Sutherland und an alle Mitarbeiter des Ubi Soft Teams weltweit.

©1998 Ubi Soft Entertainment GmbH/Criterion Studios. Alle Rechte vorbehalten. Criterion Studios is a division of Criterion Software Ltd., a Canon Company. Criterion Studios and Criterion Software are trademarks of Canon Inc. Redline Racer is a trademark of Criterion Software Ltd and Accolade, Inc. used under license by Criterion Software Ltd.

The software together with this manual and the accompanying booklet are sold under copyright with all rights reserved by Ubi Soft. No part of this manual or the products accompanying it may be copied, reproduced, translated or transmitted in any form or by any means without the prior written consent of Ubi Soft.

THIS SOFTWARE, CD AND DOCUMENTATION ARE SOLD AS IS.
EXCEPT FOR MANUFACTURING FAULTS WITH THE CD, UBI SOFT DOES NOT COVER ANY OTHER WRITTEN OR ORAL WARRANTY CONCERNING THIS SOFTWARE, CD AND DOCUMENTATION, WHETHER DIRECT OR IMPLICIT, INCLUDING, AND WITHOUT LIMITATION OF THE ABOVE, WARRANTIES AND CONDITIONS FOR COMMERCIALISATION AND SPECIFIC USE, EVEN IF THE COMPANY HAS BEEN INFORMED OF SUCH USE. IN THE SAME WAY, RISKS RELATED TO USE, RESULTS AND PERFORMANCES OF THIS SOFTWARE, CD AND DOCUMENTATION ARE LEFT AT YOUR ENTIRE RESPONSIBILITY. UBI SOFT WILL IN NO CASE BE HELD RESPONSIBLE TO YOURSELF OR A THIRD PARTY IN THE CASE OF INDIRECT, CONSECUTIVE OR SPECIFIC DAMAGE RELATED TO THE POSSESSION, USE OR POOR OPERATION OF THIS PRODUCT, INCLUDING AND WITHOUT LIMITATION, DAMAGE TO PROPERTY AND, IN THE LIMITS PROVIDED FOR BY LAW, DAMAGE IN CASE OF INJURIES, EVEN IF UBI SOFT WAS INFORMED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE OR LOSS. THE PURCHASER TACITLY ACCEPTS THE FACT THAT, IN CASE OF LEGAL COMPLAINT (CONTRACT, PREJUDICE OR OTHER), UBI SOFT'S RESPONSIBILITY WILL NOT BE BINDING BEYOND THE AMOUNT OF THE INITIAL PRICE PAID FOR THIS PRODUCT.

Ubi Soft Entertainment GmbH
Zimmerstraße 19
40215 Düsseldorf

http://www.ubisoft.de

Hotline Fon: (0211) 33 800 33
Hotline Fax: (0211) 33 800 15